THE EVIL WITHIN™
Bethesda

AVVERTENZA: LEGGERE QUANTO SEGUE PRIMA DI GIOCARE

Una percentuale molto limitata di persone potrebbe sperimentare una convulsione se esposta a determinate immagini visive, tra cui luci lampeggianti o schemi che potrebbero apparire nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare "attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità" durante l'utilizzo di videogiochi. Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco. I genitori dovrebbero sorvegliare i propri figli durante l'utilizzo dei videogiochi. Bambini e adolescenti sono più esposti degli adulti a questo tipo di disturbi.

Interrompere IMMEDIATAMENTE l'utilizzo del videogioco e consultare un medico in presenza di uno qualsiasi di questi sintomi: vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi.

È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità prendendo le seguenti precauzioni:

- Giocare in una stanza bene illuminata
- Evitare di giocare se si è stanchi o affaticati
- Fare una pausa di 10-15 minuti per ogni ora di gioco
- Mantenere una maggiore distanza dallo schermo
- Giocare utilizzando un monitor più piccolo

INDICE

I personaggi 2

Per iniziare 4

Menu di gioco 5

Comandi di gioco 6

Livelli di difficoltà 8

Interfaccia 9

Inventario 10

Creare i dardi per la balestra Agonia . 11

Potenziare le abilità 12

Sopravvivere 13

Suggerimenti utili 14

Garanzia e supporto tecnico 20

I PERSONAGGI

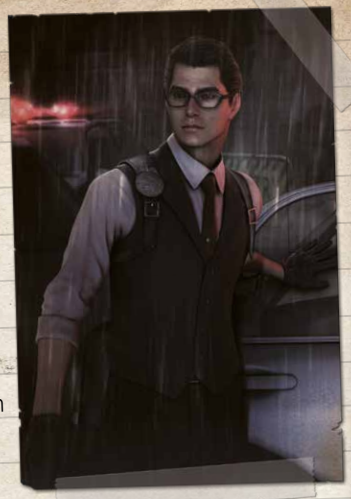
SEBASTIAN CASTELLANOS

Sebastian Castellanos è uno stimato detective del Dipartimento di Polizia di Krimson City. È abile ed equilibrato, ma spesso ha modi bruschi. Le recenti tragedie personali lo hanno segnato emotivamente, intaccando la sua passione per il lavoro e creando in lui un nuovo senso di disperazione.

JULIE KIDMAN

Detective appena trasferita nel distretto di Sebastian. Per uno dei suoi primi incarichi è stata mandata assieme a Sebastian al Beacon Mental Hospital, dove i due verranno coinvolti in qualcosa di sinistro.

JOSEPH ODA



Da molti anni partner e amico di Sebastian, ha un carattere opposto a quello del collega. Questa differenza in genere è una risorsa, anche se talvolta Joseph deve tenere Sebastian in riga.

PER INIZIARE

Segui le istruzioni su schermo per installare The Evil Within.

Avvia **THE EVIL WITHIN** e seleziona NUOVA PARTITA per iniziare. Nella schermata successiva dovrai regolare la luminosità. Infine ti verrà chiesto di impostare un livello di difficoltà (per maggiori dettagli vai alla sezione LIVELLI DI DIFFICOLTÀ a pagina 8) per poter cominciare a giocare.

UTILIZZARE UN CONTROLLER DI GIOCO

Questo gioco può essere affrontato utilizzando un mouse e una tastiera, ti consigliamo di usare un controller di gioco per la miglior esperienza possibile.

MENU PRINCIPALE

CONTINUA PARTITA: Continua dall'ultimo salvataggio

NUOVA PARTITA: Inizia una nuova partita

CARICA PARTITA: Continua da un salvataggio precedente

OPZIONI: Modifica le opzioni di gioco

RICONOSCIMENTI: Visualizza i riconoscimenti del gioco

DISPONIBILE DOPO AVER COMPLETATO IL GIOCO:

NUOVA PARTITA +:

Una volta completato il gioco, verrà aggiunta un'icona speciale al tuo salvataggio. Dopo aver scelto NUOVA PARTITA + ti verrà chiesto di selezionare un salvataggio. Se avrai selezionato un file con l'icona speciale, avrai accesso a tutti i capitoli e potrai affrontarli con tutte le armi, le abilità e i bonus provenienti da quel salvataggio, Dovrai cominciare a giocare dal Capitolo 1 perché ti venga riconosciuto il completamento del gioco.

VISUALIZZATORE MODELLI:

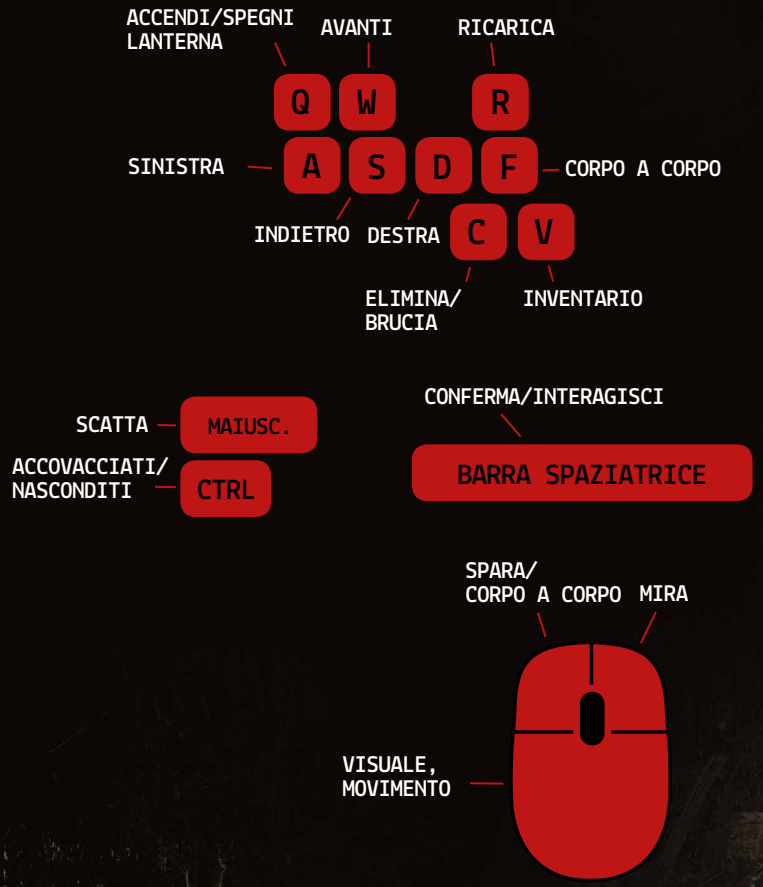
Visualizza i modelli 3D di personaggi, creature e armi presenti nel gioco

COMANDI DI GIOCO*

CONTROLLER DI GIOCO (CONSIGLIATO):

* I comandi di gioco si possono modificare nel menu Opzioni.

COMANDI OPZIONALI DA TASTIERA:



LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

All'inizio del gioco sono disponibili solo le modalità Inesperto e Sopravvivenza. Gli altri livelli di difficoltà si sbloccano al completamento del gioco. Durante la partita il livello di difficoltà può essere solo diminuito dal menu Opzioni. Abbassando il livello di difficoltà dovrai ricominciare il capitolo.

INESPERTO:

Consigliato ai principianti del genere horror di sopravvivenza.

Difficile ma benevolo.

SOPRAVVIVENZA:

Ideale per chi è già pratico del genere horror di sopravvivenza. Preparatevi a una bella sfida.

INTERFACCIA

L'interfaccia appare nelle situazioni di combattimento e scompare quando non viene utilizzata.

1. **CONTATORE FIAMMIFERI:** Indica il numero di fiammiferi che Sebastian ha con sé.
2. **BARRA DELLA SALUTE:** La salute attuale di Sebastian.
3. **BARRA DELL'ENERGIA:** L'energia attuale di Sebastian (appare solo quando corre).
4. **ARMA:** L'arma equipaggiata.
5. **MUNIZIONI:** Il numero di colpi rimasti prima di ricaricare.
6. **MUNIZIONI DI RISERVA:** La quantità di munizioni rimaste.

INVENTARIO

Premi R per accedere all'Inventario.

Scegli un'arma o un oggetto con L. Premi A per equipaggiare o usare subito l'oggetto. Premi Y per visualizzare informazioni sull'oggetto selezionato. Una volta selezionato un oggetto, premi + in qualsiasi direzione per assegnarlo a uno dei quattro slot di scelta rapida.

CREARE I DARDI PER LA BALESTRA AGONIA

Dall'Inventario seleziona la balestra Agonia.

Per scorrere i vari tipi di munizioni per la balestra Agonia premi X. Sul lato destro dello schermo apparirà il numero di pezzi di trappole che hai e, se ne hai abbastanza, premi RB per creare un nuovo dardo del tipo selezionato.

POTENZIARE LE ABILITÀ

Ogni tanto nel corso del gioco potrai potenziare le abilità di Sebastian. Per farlo devi usare il gel verde che trovi in giro per il gioco.

Scorri i diversi tipi di potenziamento premendo LB e RB. Scegli un potenziamento con L. In fondo allo schermo apparirà il quantitativo di gel verde richiesto e quanto ne hai al momento. Se ne hai abbastanza, premi A per acquistare il potenziamento. Premi B per tornare alla schermata dei potenziamenti.

SOPRAVVIVERE

The Evil Within è un gioco difficile. Per sopravvivere tieni sempre d'occhio la salute e le munizioni di Sebastian. Alcuni nemici si possono uccidere solo in determinate situazioni e a volte la fuga è la scelta migliore. Molti elementi negli ambienti possono servire da nascondigli, ma guarda sempre dove metti i piedi perché il gioco è pieno di trappole.

Inoltre puoi sempre abbassare il livello di difficoltà dal menu Opzioni anche durante il gioco, però dovrai ricominciare il capitolo in corso.

La morte arriva di frequente e quando meno te l'aspetti.

Buona fortuna.

AZIONI CONTESTUALI

PREMI (A)

Arrampicati sulle le scale, supera ostacoli, attraversa finestre ed esegui altre azioni contestuali.

EVITARE LE BOMB

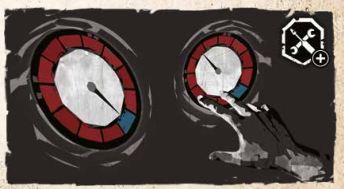
(RB) **ACCOVACCIATI**

Puoi aggirare le bombe senza farle esplodere.

DISINNESCARE LE BOMBE

PREMI (A) **PER FERMARE L'AGO.**
BLU = successo, **ROSSO** = Fallimento

Fermando l'ago nella zona blu entro una rotazione potrai disarmare la trappola per poi recuperarne i pezzi.



SPEZZARE LE CATENE

RT SPARA OPPURE
Y ATTACCO CORPO A CORPO

Spara o attacca corpo a corpo per spezzare le catene.

RUMORI FORTI

I rumori forti, causati per esempio aprendo una porta a calci, allarmano i nemici.

ICONA ALLERTA NEMICI

PROSSIMITÀ:
un nemico è vicino.

CONSAPEVOLEZZA:
un nemico ti ha individuato.

Quando un nemico è vicino a te appare l'icona di prossimità. Quando invece ti individua, appare l'icona di consapevolezza.
NOTA: L'icona è attiva al livello di difficoltà Inesperto, mentre può essere attivata/disattivata dal menu Opzioni per il livello di difficoltà Sopravvivenza. Nei livelli di difficoltà superiori non può essere attivata.

ATTACCHI CORPO A CORPO

PREMI Y

Attacca i nemici corpo a corpo, a mani nude o con un'arma da mischia.

Gli attacchi corpo a corpo sono difensivi ed è meglio utilizzarli come ultima risorsa. Puoi calpestare i nemici a terra per causare altri danni premendo Y.

DISARMARE LE TRAPPOLE

TIENI PREMUTO A PER DISARMARE LE TRAPPOLE.

Disattivare le trappole fornisce pezzi di trappola.

DISARMARE LE TRAPPOLE PER ORSI

RB ACCOVACCIATI + DISARMA

Accucciati e avvicinati alle tagliole per disarmarle e recuperarne i pezzi.

USARE I FIAMMIFERI

Avvicinati a un nemico a terra e premi B per bruciarlo e distruggerne il corpo. Consumerai un fiammifero.

Se nemici dello stesso tipo sono abbastanza vicini tra loro, puoi bruciarli con un solo fiammifero. Puoi bruciare altri oggetti oltre ai cadaveri e ai nemici.

USARE LA LANTERNA

PREMI L PER USARE LA LANTERNA.

La lanterna illumina la zona in cui ti trovi, ma ti rende più visibile ai nemici.

CREARE I DARDI PER LA BALESTRA AGONIA

RB CREA DARDO (CON AGONIA SELEZIONATA).

Puoi usare i pezzi di trappole per creare altri dardi per la balestra Agonia in tuo possesso.

INFORMAZIONI SULLA GARANZIA

Zenimax Europe Limited garantisce all'acquirente originario di questo prodotto software che il disco o la cartuccia forniti unitamente a questo prodotto non mostreranno alcun difetto durante i primi 90 giorni dalla data di acquisto. In primo luogo, ti preghiamo di restituire il prodotto difettoso al punto vendita presso il quale è stato acquistato, unitamente alla prova d'acquisto. Se per qualsiasi motivo ciò non fosse possibile, allora ti preghiamo di restituire il prodotto a ZeniMax Europe Limited all'indirizzo indicato qui sotto, unitamente alla prova d'acquisto, all'indicazione del luogo in cui il prodotto è stato acquistato, a una dichiarazione che descriva il difetto e a qualunque imballaggio originale in tuo possesso. ZeniMax Europe Limited rimborserà le spese postali relative alla restituzione di qualunque prodotto difettoso. La presente garanzia si aggiunge ai diritti a te riconosciuti dalla legge relativamente a questo prodotto senza alterarli; in ogni caso, i diritti a te riconosciuti dalla legge non sono in alcun modo limitati o invalidati dalla presente garanzia. Qualora desiderassi ricevere ulteriori informazioni circa i diritti a te riconosciuti dalla legge, ti suggeriamo di contattare un'associazione di consumatori oppure di ottenere assistenza legale.

ZeniMax, Unit 2 Galway West Business Park, Western Distributor Road, Rahoon, Galway, Irlanda

SUPPORTO TECNICO E ASSISTENZA CLIENTI

Per il supporto tecnico e l'assistenza clienti, visita il sito AIUTO.BETHSOFT.COM o contatta lo +800 6044 6044 (chiamate internazionali gratuite) e lo 02-9148 3171 (si applicano tariffe, contatta il tuo gestore per ulteriori dettagli) dalle 10:00 am alle 6:00 pm da lunedí a venerdí, esclusi i giorni festivi.
Per richieste di supporto via posta ordinaria, l'indirizzo al quale spedire è:

ZeniMax, Unit 2 Galway West Business Park, Western Distributor Road, Rahoon, Galway, Irlanda.

Per la sostituzione di prodotti in garanzia, restituisci i tuoi acquisti al punto vendita insieme alla prova d'acquisto, o spedisci il disco di gioco e la confezione all'indirizzo summenzionato, includendo quanto segue:

- Tutti gli oggetti acquistati
- Una breve descrizione del problema
- Prova d'acquisto con data
- Indirizzo del mittente

Tango Gameworks

ZeniMax EUROPE LTD

Bethesda

The Evil Within™ © 2014 ZeniMax Media Inc. Developed in association with Tango Gameworks. The Evil Within, Tango, Tango Gameworks, Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. id Tech and related logos are registered trademarks or trademarks of id Software LLC in the U.S. and/or other countries. Uses id Tech®. Copyright © 2011-2014 id Software LLC. This game uses NaturalMotion morpheme animation technology. Uses Havok™: ©Copyright 1999-2014. Havok.com, Inc. (and its Licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. Portions of this software utilize SpeedTree® technology (©2011 Interactive Data Visualization, Inc.). SpeedTree® is a registered trademark of Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2014 by RAD Game Tools, Inc. Uses Umbra 3 Visibility Solution. © 2014 by Umbra Software Ltd. www.umbrasoftware.com. All rights reserved.